

敦煌服饰文化元素在游戏设计中的应用研究

文 / 郑诗慧, 庞宇杰

伴随着各种表现形式和创新手法的出现,敦煌服饰文化被愈来愈多地融进多方面的创作之中,不同的创新形式与手法对敦煌服饰文化的传承与发展起到了不可忽视的作用。文章通过对《王者荣耀》敦煌系列皮肤的剖析,将敦煌服饰文化与游戏中的文化元素进行对比分析,从文化传承与创新的角度剖析其如何借鉴与活用敦煌服饰文化,并借此探索敦煌服饰文化在数字媒介中的应用与发展。

一、敦煌壁画中的服饰文化元素解析

敦煌服饰文化的内容及其艺术价值:

1、主题与内容

敦煌壁画的主题与佛教息息相关,故其题材皆源于佛教,内容无一不是反映佛教故事或是与佛教相关的事物,其所描绘的人物亦多为菩萨、佛陀、飞天、神仙等,人物所着的衣物包罗万象、造型迥异、各具特色且充分体现了不同时代的特征。

而石窟中的服饰图像种类虽然繁多,但大都围绕着佛教文化而发展,其大致可分为三类:一类为供养人服饰,此类服饰充分体现了不同阶层人物的穿着特点,其或古典优雅、或雍容华贵、或浪漫夸张;另一类则为故事画、经变画、史迹画中世俗人物的服饰,这一类服饰的表现手法充满想象力、极具艺术性;还有一类为佛国人物的服饰,包括了佛、菩萨、天王及诸天等,其既具有外来文化的特色,也蕴含着深厚的本土文化。

2、风格特征

敦煌服饰文化的风格可从历史的跨度展开分析,大致可分为早期、唐代、曹氏家族统治时期、西夏政权时期和元代五个阶段。

早期的敦煌服饰文化自十六国至隋末,又可细分为两个阶段,一为十六国和南北朝时期,此时中国处于南北对峙的社会动荡时期,各地的服饰表现出交融的现象,汉装渗透在五胡中,胡服则在汉族中引领风尚,服饰审美风格表现为兼容并包、胡服与汉装相融合的趋势。第二阶段则是隋代,此时国家统一、政权稳定、统治者信仰佛教,佛教文化盛极一时,

服饰亦逐渐向奢华盛装过渡。

敦煌服饰文化在唐代可谓是发展到了最辉煌的阶段,其可根据敦煌地区的政权变化划分为前后两期,前期为盛唐,敦煌的服饰风格深受中原的影响,甚至与中原同步,而且此时商贸发达,服饰中还反映了丝绸之路上各国、各民族的特点,服饰审美风格表现为艳丽多姿、庄重华贵。此后逐渐衰落,敦煌落于吐蕃统治,因此列为唐后期,服饰风格发生转变,不再推行唐朝的礼制,推行“胡服辫发”,但由于官员以汉族居多,故主要是吐蕃装和汉蕃混合装。

敦煌服饰艺术最后的辉煌于西夏和元代,明代以后丝绸之路走向衰落,敦煌亦不可避免地走向衰微。西夏的敦煌服饰可大致分为中原汉装和西夏装两种,元代的敦煌壁画服饰艺术可参考敦煌学专家段文杰先生的总结“袭用汉族封建制度,在衣冠服饰上‘近取金宋、远法汉唐’,制定了一套历代相承的‘法服’,同时也保留着蒙古族的民族服装——‘质孙’(一色衣)。”

二、敦煌服饰文化元素在游戏设计中的应用实例分析

1、国产 MOBO 游戏《王者荣耀》的角色设计过程

《王者荣耀》是腾讯游戏旗下的天美工作室群开发并运行的一款现象级国民手游,其主要模仿电脑端的 MOBA 游戏《英雄联盟》,填补了手机端 MOBA 游戏的空缺,但其能在同质化严重的市场中脱颖而出,得益于对传统文化的发掘与创新,并将其与现代审美相结合后活用于角色、场景与道具的设计之中。

在游戏设计中,每个角色的设计都有确定的核心要素,随后的设计与制作都将从不同的纬度,围绕着此核心要素进行输出,角色的外形要从整体造型、技能与动画等方面将此要素传达给用户。优秀的角色设计能提炼传统文化符号与现代审美相结合,塑造出有灵魂的角色,使让玩家在游戏中感受到其深厚的文化内涵和创新性。

2、敦煌服饰文化元素在《王者荣耀》中的运用

《王者荣耀》中的许多角色的设计皆立足于中国传统文化,同时提炼出符号元素来进行角色设计,深厚文化使其角



色更具灵魂，而创新性的设计手法又贯穿于角色的设计之中，不论是角色的皮肤、技能的特效或描述、游戏中的配乐皆是传统与现代的融合。其中“遇见飞天”“遇见胡旋”等皮肤的设计则充分运用了敦煌服饰文化元素，下文将对其从角色设定、服饰设定、色彩及道具设定进行深入分析。

（1）“遇见飞天”中敦煌飞天服饰文化元素的运用

①角色设定

在《王者荣耀》的众多角色中，杨玉环此角色为古代四大美女之一，故事背景定位为唐代出身长安教坊的琵琶女而非正史中的贵妃，技能“霓裳曲”“长恨歌”“胡旋乐”皆源自唐代诗人白居易之诗，“惊鸿调”则源自曹植所作《洛神赋》，符合“仙女”的背景，是故选其与唐代敦煌壁画中的飞天相结合。

②服饰与色彩设定

根据现有的服饰资料，飞天服饰一般为上身赤裸，常见服饰有僧祇支、络腋、腰裙、长裙、帔帛等，唐代的妇女也因佩戴肩披帛巾飘逸灵动之美，而以此为风尚。游戏中杨玉环敦煌系列皮肤“遇见飞天”，原画形象即参考唐代敦煌飞天服饰结合当时的民间服饰，以飞天为原型进行角色设计，上身以飞天所著络腋为基础，结合敦煌石窟佛背光的火焰纹、云纹及唐代服饰纹样，进行了二次创新，将络腋变为符合现代审美情趣与迎合市场的背心；下半身为类似阔腿裤的裙摆式设计，里外双色面料，裙腰向下翻卷时露出里面的颜色，裙底摆处也多有裙边并与裙色不同；帔帛采用唐代的样式，

为正反双色的绿红色，发型为双环望仙髻（梳高髻戴宝冠），亦称飞天髻。

③道具设定

手中的道具为敦煌特色乐器——反弹琵琶，且暗藏玄机即琵琶为无弦，这与石窟壁画中“不鼓自鸣”的典故相对应，背面还结合了云纹图案设计。脖子和胳膊的配饰分别为飞天常有的项圈式璎珞和臂钏。一技能中释放的道具为“不鼓自鸣”典故中的鼓，与貂蝉皮肤“遇见胡旋”为同一道具。整体角色形象较为高雅脱俗又不失灵动，将敦煌服饰文化更为具象化地表达为大众所感知。

（2）敦煌系列皮肤“遇见胡旋”中敦煌乐舞服饰元素的运用

①角色设定

貂蝉此角色故事背景定位为歌女，天生丽质，能歌善舞，且被网络戏称为“峡谷第一舞姬”，技能以舞步结合历史给予定义，如“语·花印”“落·红雨”“缘·心结”“绽·风华”，较为契合敦煌第220窟中的乐舞形象中胡旋舞伎的形象。

②服饰设定

敦煌壁画中的乐舞形象可分为两大类，一类为佛教中的天国乐舞形象，另一类为人间的世俗乐舞形象。舞伎的上衣大致可分为四种形制：裸呈、络腋、宽褶领和窄身衣，下身则可分为短裙、长裙、腰裙、束腿裤和阔腿裤等形制。敦煌系列皮肤“遇见胡旋”属于第一类形象，为经变乐伎中的礼佛乐队乐伎，且角色设计以敦煌第220窟《东方药师经变画》中的人物形象为基础，但与“遇见飞天”相对符合原壁画的设计相比，其结合现代审美做了较大的改动。

此角色上下身皆未完全复刻壁画中的服饰形制，而是以“唐韵胡风”为核心结合现代大众审美情趣进行再设计，上身选择了背心与斜帔结合作为改造，并有项链、璎珞长链作装饰点缀；下身则为纱制袴褶（两头系缚、形如囊、左右各一、着与小腿），更显活泼灵动。

③道具设定

首饰结合垂蔓、菱格纹、圆叶纹、斜方格纹边饰进行设计，头带冠，臂有钏，腕戴镯，身饰璎珞，头饰取自壁画中的莲花型结合藻井的元素进行设计，钏镯、璎珞则参考西域配饰。道具腰间鼓参考自榆林窟第25窟主室南壁《观无量寿经变》舞伎腰鼓与正仓院所藏陶制腰鼓残件，袖尾的铃铛亦源自石窟榆林窟中的莲花形态的金属铃铛。值得一提的是，在被称为舞筵的小圆毯上起舞，是胡旋舞的重要特征，于是“遇见胡旋”结合唐代联珠纹对第220窟中舞伎起舞的舞筵进行了高还原度复刻，重现了敦煌服饰文化之辉煌，千年风沙吹过

壁画,敦煌壁画的生命虽遭到磨蚀,但各类媒介对敦煌服饰文化创新性继承,将其美好、瑰丽的印象传达给世人。

三、从电子游戏展望敦煌服饰文化之未来

目前,青年一代在数字媒介中占绝大比例,且大部分皆拥有的较高文化教育水平,他们对敦煌服饰文化的认知在某种程度上可谓决定着敦煌服饰文化未来的走向。若能充分利用数字媒介去传播敦煌服饰文化,是敦煌服饰文化切近青年一代,增强他们的文化感知能力和提高文化自信的有效途径。

1、电子游戏等数字媒介如何批判性继承敦煌服饰文化

目前,国产的电子游戏与影视、动画等对敦煌服饰文化的应用,大多数停留在照搬的阶段,如何创新性地批判继承敦煌服饰文化以及如何在敦煌服饰文化与现代社会文化中寻找合理的嫁接点,至今仍未有明确的方向。

但从电子游戏《王者荣耀》敦煌系列皮肤的设计中,可找到一丝踪迹,该系列皮肤基于敦煌服饰文化元素,对敦煌服饰元素灵活运用而非生硬的复刻与凭空臆想,在深入挖掘敦煌服饰文化的基础上,结合现代大众审美情趣与市场喜好进行融合与创新。此外在早些年的上海美术制片厂中的动画作品《鹿女》中对敦煌飞天服饰和古代服饰的应用,亦值得设计师参考借鉴。

另外还有许多传承与创新敦煌服饰文化的新方法、新途径、新形式都有待探索。例如数字动画、数字影视、数字交互产品等,都为敦煌服饰文化的广泛传播提供了可能和可行性。因数字化手段能更为便利地记录与保存敦煌服饰文化,即使敦煌壁画仍在不断遭到磨蚀,未来的人仍可通过现存的数字资料得以观赏到从前较为真实且相对完好的敦煌服饰文化。同样,我国的数字化手段仅停留在机械复制模式和趋向功利化的商业保护模式,缺少创意性的发展。

但近来,数字影视中亦出现了一些优秀的范例,如河南卫视与《王者荣耀》联动表演的貂蝉胡旋舞《舞千年》,充分地利用数字技术中的特效功能,将敦煌服饰文化从平面的二维空间中解放出来,以三维的立体效果呈现,使敦煌服饰文化更贴近生活,增强了其可观性与可感性,让观者仿若置身于敦煌的千年风韵之中。

2、敦煌服饰文化在电子游戏等数字媒介中的发展趋势

敦煌服饰文化作为各行各业的重要源泉,其丰富的内容、深厚的文化内涵,为电子游戏等数字媒介的造型、风格、表现手法等提供了数不胜数的题材。但是随着社会文化的日新月异发展,除却深入研究服饰的学者,大众对敦煌服饰文化的认知愈趋狭隘,大多仅停留于飞天之上。如何在信息时代传承与创新敦煌服饰文化,实质是使敦煌文化在信息爆炸

的时代真正得到合理的利用与开发。

随着人们日益增长的对优秀物质文化的需求,粗糙劣质的文化产品再也无法满足人们的需求,这对于传统文化的传承与弘扬具有重大意义,于敦煌服饰文化亦然。需求推动市场发展,消费者对产品的高质量要求推动着产品的进步,使其不得不深入挖掘传统文化的内涵,加强对传统文化元素的创造性运用以增强产品的文化内涵和丰富产品的形式元素。这对敦煌服饰文化未来的发展具有深刻的积极意义,为传统文化与各类新媒体的融合与创新奠定了基础,敦煌服饰文化在数字化手段不断发展的今日,其未来的走向必定是辉煌。

四、结语

今日,电子游戏等数字媒介已逐渐成为当代青年中不可或缺的部分,而青年一代是中华文化发展的重要力量,但大部分青年对中华优秀传统文化知之甚少,许多艺术文化或许正濒临消亡。但随着不同的领域对优秀传统文化的深入挖掘和探究,传统文化将在未来进一步地发展,并积极地与现代文化产业相融合。

文章通过分析敦煌服饰文化在《王者荣耀》角色设计中的运用,探讨敦煌服饰文化如何与电子游戏等数字媒介相结合进行创新,借助各类数字媒介的重新演绎,将敦煌服饰文化以更为通俗的形式表现,使敦煌服饰文化能广泛地传播,进一步提高公众对敦煌服饰文化的了解,增强民族的文化自信,同时丰富公众的生活内涵,促进电子游戏等数字媒介与敦煌服饰文化繁荣共生。

【参考文献】

- [1] 谭蝉雪. 解读敦煌: 中世纪服饰 [M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2010:13-83.
- [2] 段文杰. 敦煌壁画中的衣冠服饰 [M]. 兰州: 甘肃人民出版社, 2007:352-353.
- [3] 余日季, 尹 捷. 敦煌壁画文化元素在动漫游戏设计中的应用研究 [J]. 南京艺术学院学报 (美术与设计), 2017(01):187-195.
- [4] 周 博. 敦煌飞天艺术中的服饰元素 [J]. 艺海, 2017(11):114-115.
- [5] 贾一亮. 敦煌唐代壁画经变画礼佛乐队中的舞伎服饰研究 [D]. 上海: 东华大学, 2007.

【作者简介】

郑诗慧(1994—),女,汉族,广东肇庆人,硕士研究生学历,单位:兰州大学艺术学院,主要研究方向:敦煌艺术创新设计。

庞宇杰(1997—),男,汉族,浙江台州人,硕士研究生学历,单位:兰州大学艺术学院,主要研究方向:敦煌艺术创新设计。